

Impelementasi Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak

Rokyal Hrijanty^{1*}, Malasari²

^{1,2} Institut Pendidikan Nusantara Global,

**oyalrizky@gmail.com*

Article Info

Article history:

Received April 20, 2025

Approved Mei 15, 2025

Keywords:

Metode; Role Playing; Sosial Emosional

ABSTRAK

Model pembelajaran Role Playing kebutuhan anak yang paling mendasar, dimana anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya untuk mengembangkan sosial dan emosionalnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi model pembelajaran Role Playing di RA Darul Hikmah. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara kemudian dianalisis dengan membandingkan hasil penelitian dari setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Siklus I didapatkan persentase perkembangan sosial emosional anak meningkat menjadi 59,67% dimana seluruh anak mengalami peningkatan perkembangan sosial emosional. Setelah melakukan refleksi dan perbaikan-perbaikan terhadap permasalahan yang ditemui pada siklus I, pada Siklus II dan didapatkan persentase rata-rata kemampuan sosial emosional anak meningkat signifikan menjadi 80,17% dimana seluruh anak sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 75%. Dari hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bawa model Role Playing (bermain peran) secara efektif mampu meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

ABSTRACT

Role Playing learning model is the most basic need of children, where children interact with the world around them to develop their social and emotional. The purpose of this study is to determine how the implementation of the Role Playing learning model is in RA Darul Hikmah. This research is a classroom action research. The data collection technique in this study used observation and interviews, then analyzed by comparing the results of the study from each cycle. The results of the study showed that in Cycle I, the percentage of children's social emotional development increased to 59.67% where all children experienced an increase in social emotional development. After reflecting and making improvements to the problems encountered in Cycle I, in Cycle II, the average percentage of children's social emotional abilities increased significantly to 80.17% where all children had met the minimum completion criteria of 75%. From the results of the study obtained, it can be concluded that the Role Playing model is effectively able to improve children's social emotional development.

Copyright © 2025, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Harjanti, R., & Malasari. (2025). Impelementasi Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *KANAKA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 37-42

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang masuk pada rentang usia 0-6 tahun. Sesuai dengan pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1 yang menyatakan bahwa anak usia adalah anak yang masuk pada rentang usia 0-6 tahun (Fadlillah, 2014:18). Anak pada masa tataran usia dini merupakan periode yang sangat penting dalam memberikan rangsangan untuk mencapai perkembangan yang optimal. Perkembangan otak pada usia dini mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga masa ini disebut dengan masa emas atau *golden age*.

Perkembangan Sosial emosional pada anak penting dikembangkan. Karena pertama semakin banyaknya permasalahan yang terjadi di sekitar anak, misalnya lingkungan yang tidak baik ataupun perkembangan teknologi yang semakin canggih seperti televisi yang akan membawa dampak luar biasa pada anak karena tontonan yang tidak layak akan mempengaruhi perkembangan emosi anak. Salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya (Nurjannah, 2017).

Model Pembelajaran merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan sikap, dan pengetahuan siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hanafian, mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Salah satu metode yang dipergunakan adalah *Role Playing*. *Role Playing* ini adalah merupakan berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu. Menurut Sudjana, metode *Role Playing* adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatiskan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial (Nita Oktifa, 2022).

Metode *Role laying* di Taman Kanak-Kanak bahwa guru menerapkan langkah-langkah metode bermain peran (*Role Playing*) sesuai dengan teori yang mereka pahami yaitu dimulai dengan guru memilih sebuah tema yang akan dimainkan, guru membuat naskah jalan cerita yang akan diperankan, guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan atauran dalam bermain peran (*Role Playing*). Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan saat bermain peran, guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain, guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, agar tidak berebut saat bermain peran. Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak, guru dapat membantu. Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran (*Role Playing*) untuk diteladani peserta didik (Julyasari dalam Jamilah, 2017).

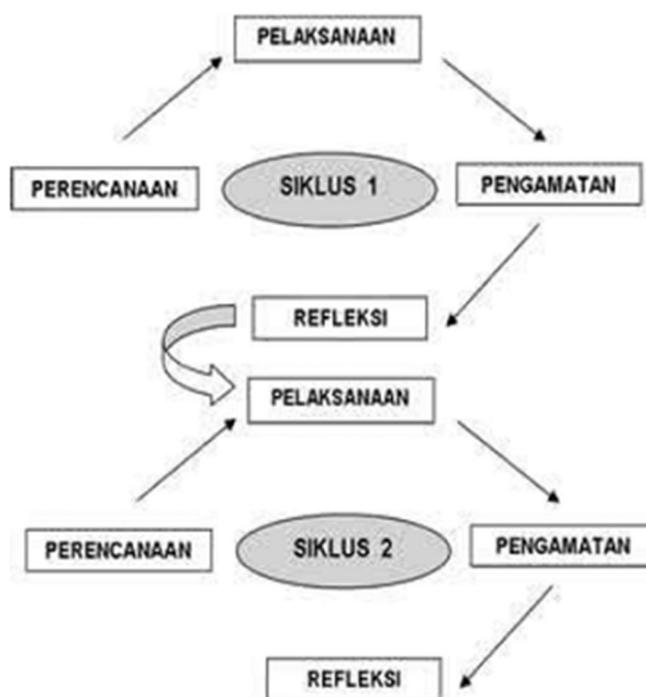
Berdasarkan observasi awal pada peserta didik di RA Darul Hikmah NW Jeruk Manis pada Kelompok B penulis mendapatkan tingkat perkembangan sosial emosional anak rata-rata masih rendah yaitu 44,33%. Setelah peneliti melakukan telaah, ditemukan masalahnya adalah model pembelajarannya untuk peningkatan sosial emosional masih secara verbal saja, sehingga peserta didik tidak bisa bersikap dan berekspresi sesuai dengan ekspresi yang umum untuk berbagai permasalahan.

Dari uraian diatas maka peneliti memilih model pembelajaran *Role Playing* karena anak akan langsung praktek dan menyelami berbagai macam karakter dan ekspresi yang sesuai dengan kelaziman secara umum. Oleh karena itu peneliti mengambil judul "Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak di Ra Darul Hikmah NW Jeruk Manis"

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas . Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang akar permasalahannya muncul di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas (Arikunto, 2015).

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah-masalah aktual yang dihadapi oleh guru di lapangan, Arikunto mengartikan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Taniredja, 2013:15-17). Penelitian ini dapat dilakukan oleh guru atau pengajar di kelas secara kolaboratif dalam proses pembelajaran guna memperbaiki proses pembelajaran sebelumnya agar dapat terlaksana lebih baik.



Gambar 1

Alur Penelitian Tindakan Kelas

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi dan wawancara. Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Pemilihan metode pengumpulan data yang tepat mempengaruhi keberhasilan dan kelancaran dalam penelitian

Data yang terkumpul dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan perkembangan sosial dan emosional anak.

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat beberapa dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu statistik deskriptif, dan statistik (Sugiyono, 2015).

Selanjutnya untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dilakukan analisis presentase, dengan rumus sebagai berikut (Soraya, 2017:649):

$$P = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah anak} \times \text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Dari hasil perhitungan rumus di atas, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil jika:

1. Pendidik dapat memberikan persepsi yang dapat membangkitkan semangat anak untuk bermain dan mencoba hal-hal baru.
2. Dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui bermain peran karena anak melakukan kerjasama dengan temannya ketika bermain. Serta dapat belajar dari hal-hal yang spontan yang terjadi ketika bermain.
3. Perkembangan kemampuan sosial emosional anak melalui bermain peran di RA Darul Hikmah dikatakan berhasil apabila Indikator keberhasilan hasil belajar secara klasikal minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang ditetapkan (Tampubolon, 2014:35)

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilaksanakan di RA Darul Hikmah, Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa pada observasi awal belum satupun anak yang sudah memenuhi KKM. Adapun nilai persentase perkembangan emosional anak rata-rata adalah 44,33% dengan rentang persentase perkembangan dari yang terendah ke yang tertinggi sebesar 25% - 57,5%.

Setelah dilakukan siklus I sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat, didapatkan hasil yang baik ditandai dengan seluruh siswa mengalami peningkatan perkembangan emosional pada tiap pertemuan dari siklus secara konsisten, dan diakhir siklus I peningkatan menjadi 59,67%, meningkat sebesar 15,34%. Rentang persentase perkembangan emosional kelas pun meningkat menjadi 42,5%-72,5%.

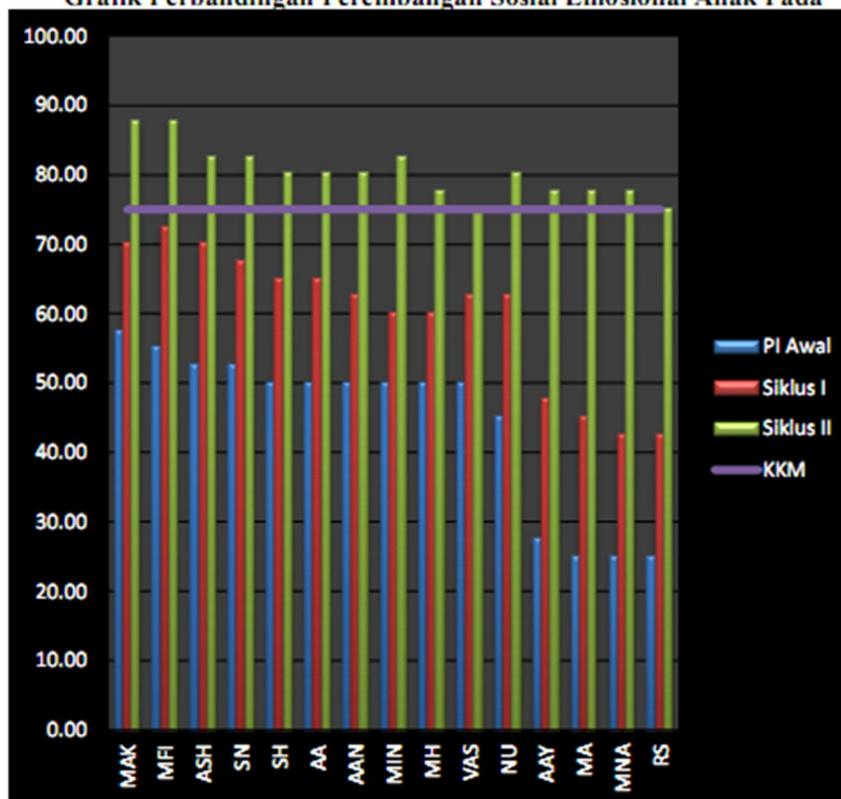
Peneliti melakukan perbaikan-perbaikan yang dirasa perlu dilakukan untuk penyempurnaan Siklus II. Adapun pada siklus II, perancangan yang sudah dilakukan diperbaiki sehingga menghasilkan perkembangan sosial emosional anak berkembang menjadi 80,13%, meningkat sebesar 20,46% dari keadaan siklus I atau 35,8% dari kondisi awal. Adapun rentang perkembangan emosional anak dari yang terendah ke yang tertinggi adalah 75%-87,5% yang artinya seluruh anak sudah memenuhi KKM.

Untuk merangkum seluruh data hasil penelitian, maka penulis menggabungkan data-data tersebut dalam bentuk tabel dan grafik agar kita lebih mudah melakukan komparasi terhadap kondisi perkembangan sosial emosional anak, mulai dari kondisi awal, Siklus I dan pada kondisi terakhir (Siklus II). Berikut adalah tabel dan grafik tersebut:

Tabel 1
Perbandingan Peningkatan Sosial Emosional Melalui Bermain Peran kondisi awal, Siklus I dan Siklus II

No	Nama Siswa	Awal		Siklus I		Siklus II	
		Skor Total	P1 (%)	Skor Total	P1 (%)	Skor Total	P1 (%)
1		23	57.5	28	70	35	87.5
2		22	55	29	72.5	35	87.5
3		21	52.5	28	70	33	82.5
4		21	52.5	27	67.5	33	82.5
5		20	50	26	65	32	80
6		20	50	26	65	32	80
7		20	50	25	62.5	32	80
8		20	50	24	60	33	82.5
9		20	50	24	60	31	77.5
10		20	50	25	62.5	29	75
11		18	45	25	62.5	32	80
12		11	27.5	19	47.5	31	77.5
13		10	25	18	45	31	77.5
14		10	25	17	42.5	31	77.5
15		10	25	17	42.5	31	75
JUMLAH		266	665	358	895	482	1202
P Total		44,33%		59,67%		80,13%	

Grafik Perbandingan Perembangan Sosial Emosional Anak Pada



Gambar 2 Perkembangan Sosial dan Emosional

Dari data-data di atas bisa dikatakan bahwa metode Role Playing (bermain peran) sangat baik untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa tingkat perkembangan sosial emosional anak usia dini di RA Darul Hikmah NW Jeruk Manis sudah berkembang sangat baik. Sebelum penelitian tindakan kelas dilakukan, peneliti dan guru kolaborator memberikan penilaian terhadap perkembangan sosial emosional anak menggunakan indikator-indikator yang sudah ditetapkan. Pada pengamatan awal didapatkan persentase perkembangan sosial emosional anak rata-rata adalah 44,3%. Oleh karena itu dilakukanlah tindakan pada Siklus I dan didapatkan persentase perkembangan sosial emosional anak meningkat menjadi 59,67% dimana terlihat seluruh anak mengalami peningkatan perkembangan sosial emosional yang cukup baik namun rata-rata persentase meningkat sebesar 15,34%. Setelah melakukan refleksi dan perbaikan-perbaikan terhadap permasalahan yang ditemui pada siklus I, peneliti melakukan tindakan berikutnya pada Siklus II dan didapatkan persentase rata-rata kemampuan sosial emosional anak meningkat signifikan sebesar 20,46% menjadi 80,17% dimana seluruh anak sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 75%

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.137 (Tahun 2014)
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Fadillah dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana. Prenamedia Group
- Nurjannah, “Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan”, *Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, Vol.14, No. 1 (Juni 2017)
- Nita Oktifa, Penerapan Roll Playing Dalam Pembelajaran. <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/mengenal-metode-pembelajaran-role-playing> (20-05-2022)
- Sri Jamilah, Juliyasari. *Pengembangan Sosial- Emosional Anak Melalui Metode Role Playing Di Kelompok B Anak Usia Dini*. Vol. 1, Nomor 1, Maret 2019.
- Taniredja. (2013). *Model- model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta